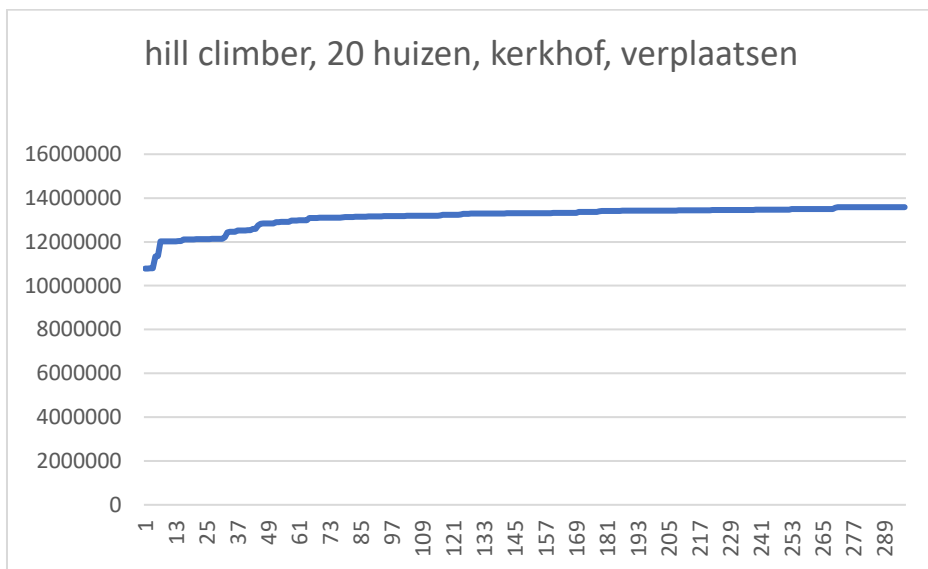
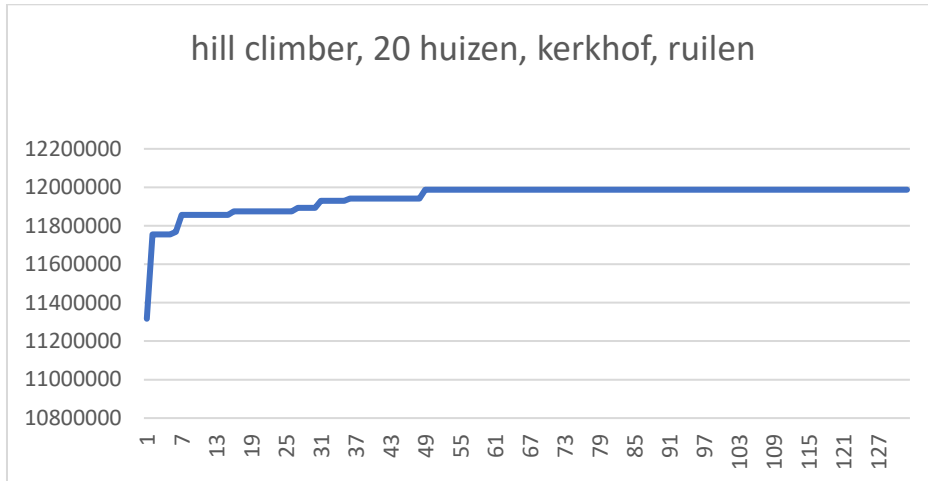
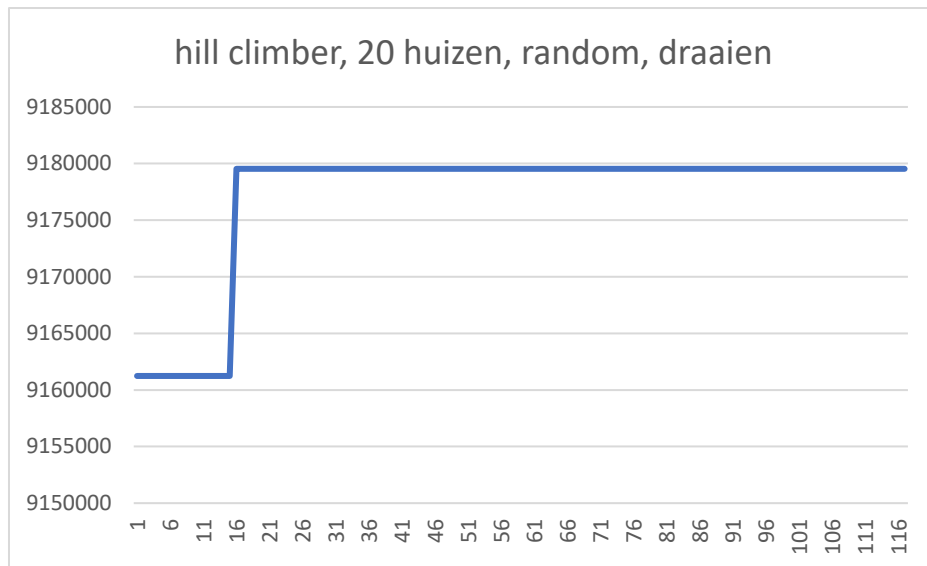


Experiment: hebben bepaalde mutaties bij de hill climber meer invloed op de score.

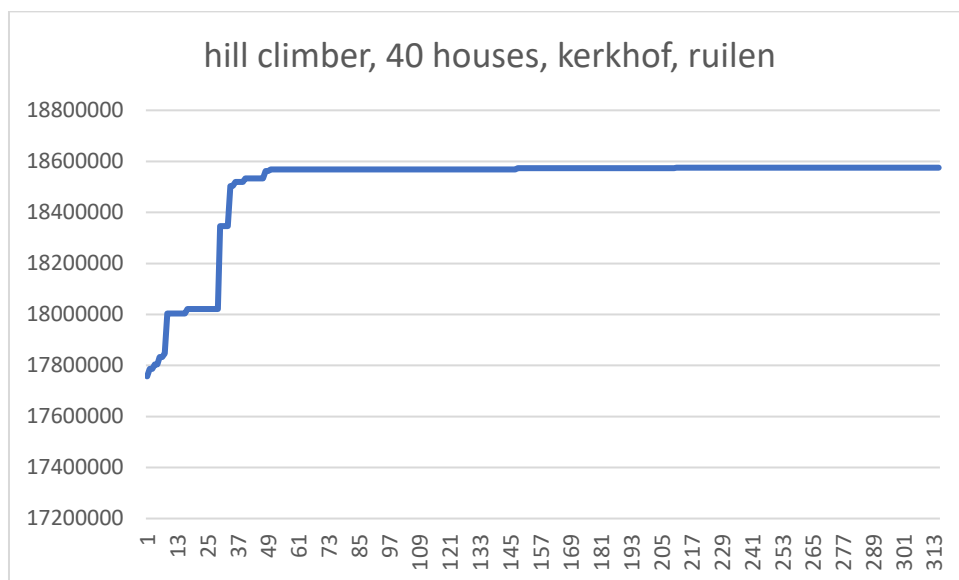
Hieronder een aantal grafieken met de scores voor de hill climber voor 20, 40 en 60 huizen. Als start is er bij ruilen en verplaatsen gekozen voor “kerkhof” en bij draaien voor random. In de grafieken is te zien dat de mutatie verplaatsen de grootste impact heeft op de score een draaien de minste.

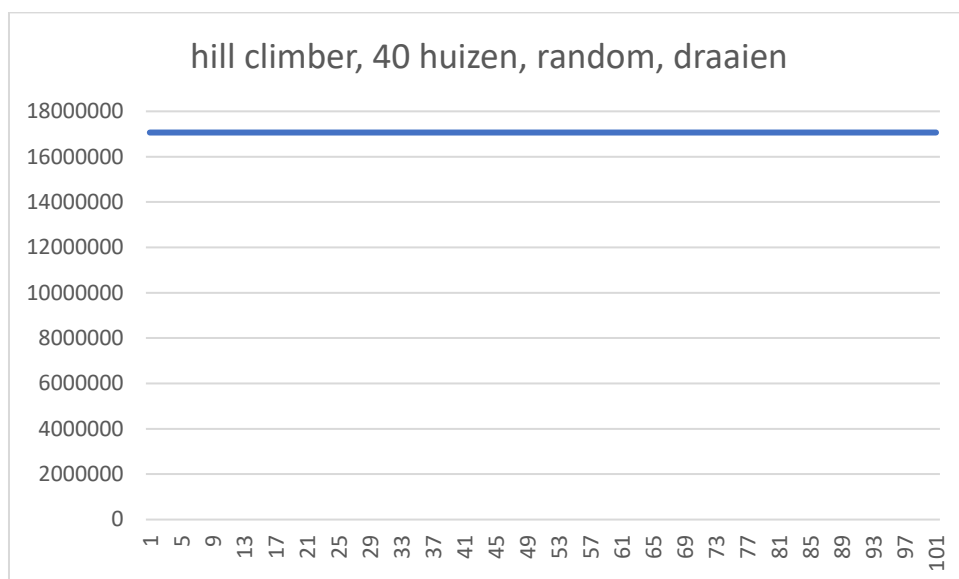
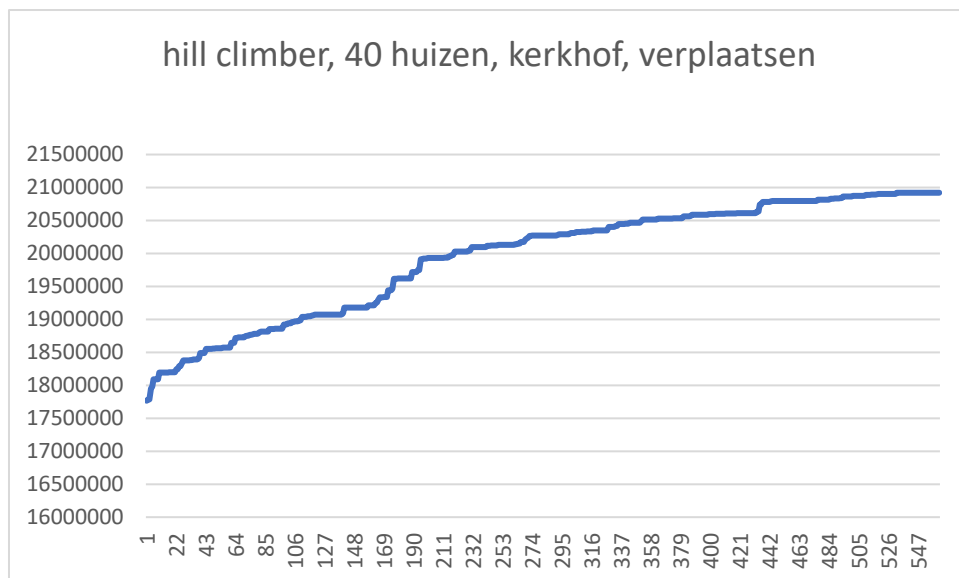
20 huizen:





40 huizen:





60 huizen:

